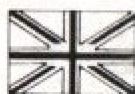
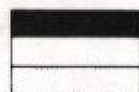
CHASE H.Q.

Spectrum . Commodore. Amstrad

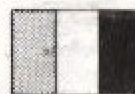


ENGLISH

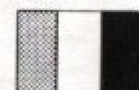




DEUTSCH



FRANÇAIS



ITALIANO



SCENARIO

The heat is on! The steaming roads beckon your turbo-charged Porsche 928 as the screeching of tyres in the distance heralds another crime being committed.
"This is Nancy at Chase HQ" - we gotta few perps to catch, Algernon, Looks like you ain't gonna get much sleep tonight"
"Gotcha, Nancy baby! We're on our way!"
Details of the perpetrators vehicles flash across your in-car computer screen as you tear away down the busy L.A. streets in search of your quarry.
You are the head of SCI (Special Criminal Investigation) and the type of guys you chase don't stop for no-one! After years of experience, you have discovered that the only way of stopping these people is to ram 'em off the road!
Your limited Turbo Chargers help you catch up, but these guys seem to drive the best (and fastest) sports cars on the road, so catchin' em ain't easy.

LOADING

SPECTRUM

CASSETTE

1. *Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.*
2. *Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.*
3. *If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows:- Type LOAD""(ENTER). (Note there is no space between the quotes). The " symbol is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.*
4. *Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.*
5. *If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual*

128K USERS: This game loads in one part.
48K USERS: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

SPECTRUM +3 DISK

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disk and press ENTER to choose 'LOADER' option. This program will then load automatically.

AMSTRAD

CPC 464

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER/RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key.
(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the user Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER/RETURN key. Then type RUN" and press ENTER/RETURN key, follow the instructions as they appear on screen.

PLEASE NOTE: Amstrad 64K: This is a multi-load game, follow on screen instructions.
Amstrad 128K: This game loads in one part.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type IDISC and press ENTER/RETURN to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load automatically.

COMMODORE

CASSETTE

Position the cassette in you Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.
PLEASE NOTE: This game loads in a number of parts - follow on screen instructions.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the drive with the label facing upwards. Type LOAD"",8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.*

CONTROLS

This is a one player game which can be played with either joystick in port one or keyboard which is redefinable.
The following Spectrum joysticks may be used
KEMPSTON
SINCLAIR
CURSOR

JOYSTICK CONTROLS

UP - ACCELERATE
DOWN - BRAKE
FIRE - CHANGE GEAR
SPACE BAR - TURBO

PRESET KEYS

A - ACCELERATE
Z - BRAKE
K - LEFT
L - RIGHT
N - CHANGE GEAR
SPACE BAR - TURBO
P - PAUSE
Q - QUIT (Spectrum/Commodore)
ESC - QUIT (Amstrad)
Please note that on the 48k Spectrum control options may only be changed once - when the game has loaded.

STATUS AND SCORING

You have 60 seconds to catch up with the target vehicle and then a further 60 seconds in which to ram it off the road.
Points are scored as you progress along the road.
Points are also awarded for passing cars as follows:-
First car passed - 200 points
Second car passed - 400 points
This continues up to 8,000 points, but if you hit another car (other than your target) the scoring will restart at 200 points.
When you reach the target vehicle you will score 10,000 points for each hit on the first level and 20,000 points for each hit on the second level etc. There is also a 'hidden' special bonus which may be awarded.
Points will also be awarded for time remaining on each level, with

a cumulative bonus for completing each level starting at 100,000 points.
There will be an extra bonus for completing the game.
When you catch up with the criminals car a hit indicator will appear on screen. This will show how many times you have to hit the target vehicle; when this indicator is full your car will automatically overtake the criminals and stop them.

GAMEPLAY

Your instructions come from Nancy at Chase Headquarters as she sends a description of the criminals vehicle to your on-board computer. You have limited time to catch up to the villain, at which point you will be allotted a further time bonus to force him off the road. To achieve this you must ram his car a number of times - as shown on your status panel. If you run into any other vehicles this will slow you down and make the capture more difficult. However, you have a limited number of Turbo Boosts which will give you extra acceleration for a very short period. Use these wisely! When you have inflicted the necessary number of collisions, the criminals car will pull over to the side of the road, and you can arrest him.
There are five missions in all, each successively tougher than the last, taking you over various landscapes and through different towns. Occasionally you will be presented with a fork in the road and an arrow will indicate the shortest route to take. A constant hazard is the presence of other innocent, but appalling drivers whom you must avoid, or pay the time penalty.
The clock is ticking, crimes are being committed, your Porsche is tanked-up and the bad guys are getting away.
"LET'S GO MR. DRIVER!"

HINTS AND TIPS

- *Only use your turbo when ramming the target vehicle.*
- *Slow down when the road splits and follow the correct turn-off.*
- *Take your time when 'bashing' to increase your score.*
- *Try and find the hidden bonuses.*
- *You will score less for using the continue-play option.*

CHASE HQ

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.
If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to: Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

SPECTRUM AND AMSTRAD
Programming by Jon O'Brien
Graphics by William Harbison
Music by Jonathan Dunn

COMMODORE
Coding, Graphics and Music by Teque Software Ltd.

Produced by D.C.Ward

CHASE H.Q.

SCENARIO

Ca va chauffer! Les routes étouffantes n'attendent plus que votre Porsche Turbo 928; des crissements de freins, au loin, vous avertissent qu'un autre crime est en train de se commettre.
"Ici Nancy, à Chase HQ" - Y a d'la fripouille dans l'air ce soir, Algernon. J'crois pas que tu vas ronfler beaucoup cette nuit". "OK, Nancy baby; on y va".
Pendant que vous roulez à toute vitesse dans les rues de L.A., à la recherche de vos malfaiteurs, des descriptions de leurs véhicules défilent sur l'écran de votre ordinateur de bord.
Vous êtes de "patron" de la SCI (Special Criminal Investigation), et les types que vous pour suivez ne s'arrêtent pour personne! Vos années d'expérience vous ont appris que la seule manière d'arrêter ces zèbres, c'est de leur rentrer dedans.
Vos quelques turbosoufflantes vous aident, mais ces types semblent conduire les voitures de sport les meilleures (et les plus rapides) sur la route: pas facile de les rattraper.

POUR CHARGER LE JEU
AMSTRAD

CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER/RETURN. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Ensuite, tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. (On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche Ñ)

Cassette – CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez | TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN", puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

ATTENTION – AMSTRAD 64K

ce jeu se charge en plusieurs fois - suivez les instructions sur l'écran.
Amstrad 128k: ce jeu se charge en une seule fois.

Disquette

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISK et appuyez sur ENTER/RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER/RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

COMMODORE

CASSETTE

Placez la cassette dans votre enregistreur Commodore, face imprimée vers le haut, et assurez-vous qu'elle est bobinée jusqu'au début, et que tous les fils sont connectés. Appuyez sur la touche SHIFT et, simultanément, sur la touche RUN/STOP. Suivez l'instruction sur l'écran: PRESS PLAY ON TAPE. Ce programme se charge alors automatiquement. Pour le C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.
N.B. Ce jeu se charge en plusieurs fois - suivez les instructions sur l'écran.

DISQUE

Sélectionnez le mode 64. Mettez votre unité de disque sous tension et placez le programme dans l'unité, face imprimée vers le haut. Tapez LOAD "",8,1 (RETURN). L'écran initial apparaît et le programme se charge alors automatiquement.*

COMMANDES

Jeu pour un seul joueur, qui se commande à la manette (port un) ou au clavier (redéfinissable).

COMMANDES PAR MANETTE
VERS LE HAUT - ACCELERER
VERS LE BAS - FREINER
TIR - CHANGEMENT DE VITESSE
BARRE D'ESPACEMENT - TURBO
A - ACCELERER
Z - FREINER
K - VERS LE GAUCHE
L - VERS LE DROIT
N - CHANGEMENT DE VITESSE
BARRE D'ESPACEMENT - TURBO
P -PAUSE
Q - ABANDON (Commodore)
ESC - ABANDON

ETAT ET SCORE

Vous avez 60 secondes pour rattraper le véhicule poursuivi, puis 60 secondes de plus pour lui rentrer dedans et le faire quitter la route.

Vous gagnez des points pendant que vous roulez sur la route.

Vous en gagnez aussi quand vous doublez des voitures, comme suit:

Première voiture doublée - 200 points
Seconde voiture doublée - 400 points

Vous pouvez aller jusqu'à 8000 points, mais, si vous percutez une autre voiture (et non votre cible), votre score retombe à 200 points.

Quand vous atteignez votre "cible" vous allez gagner 10.000 points par coup réussi au premier niveau, et 20.000 points pour chaque coup "cachés" vous seront peut-être aussi accordés.

Vous gagnerez aussi des points additionnels pour chaque niveau terminé (débitant à 100.000 points).

D'autres points vous seront accordés si vous avez terminé tout le jeu.

Une fois que vous avez rattrapé les malfaiteurs, un "indicateur de frappe" apparaît sur l'écran. Il signale le nombre de fois que vous avez heurté votre cible. Quand l'indicateur est rempli, votre voiture double automatiquement les bandits et les arrête.

LE JEU

Vos ordres vous sont communiqués par Nancy, à Chase H.Q. (Q.G.; elle vous envoie une description du véhicule des malfaiteurs, qui apparaît sur votre ordinateur de bord. Vous n'avez qu'un temps limité pour le rattraper, après quoi vous aurez droit à une autre période pendant laquelle le faire sortir de la route. Pour ce faire, vous devez le percuter plusieurs fois (comme indiqué sur votre tableau d'état).

Si vous heurtez d'autres véhicules, vous ralentissez et la capture devient plus difficile. Vous disposez quand même de quelques "charges turbo" qui vous donnent d'avantage d'accélération - mais pour très peu de temps. Servez-vous en judicieusement! Une fois que vous aurez percuté votre adversaire un nombre de fois suffisant, sa voiture se mettra en bord de route, et vous pourrez l'arrêter.

Il y a cinq missions en tout, chacune plus dure que la précédente. Vous traverserez diverses villes et plusieurs paysages. De temps à autre, la route bifurque, et une flèche vous indique le trajet le plus court. Risque constant: la présence d'autres conducteurs, innocents mais ineptes, que vous devez éviter, ou payer la pénalité-temps.

Le temps passe...les crimes se multiplient. Votre Porsche a fait le plein d'essence. Ne laissez pas les gangsters s'échapper.

QUELQUES CONSEILS

- *N'utilisez votre "turbo" que pour percuter le véhicule-cible*
- *Ralentissez aux bifurcations, et tournez comme indiqué.*
- *Prenez votre temps pour "rentrer" dans la cible: vous augmenterez ainsi votre score.*
- *Essayer de trouver les primes cachées des points.*

CHASE HQ

GENERIQUE

AMSTRAD

Programmation: Jon O'Brien
Graphismes: William Harbison
Musique: Jonathan Dunn

COMMODORE

Programmation, Graphismes et Musique: Teque Software Ltd.

Produced by D.C.Ward

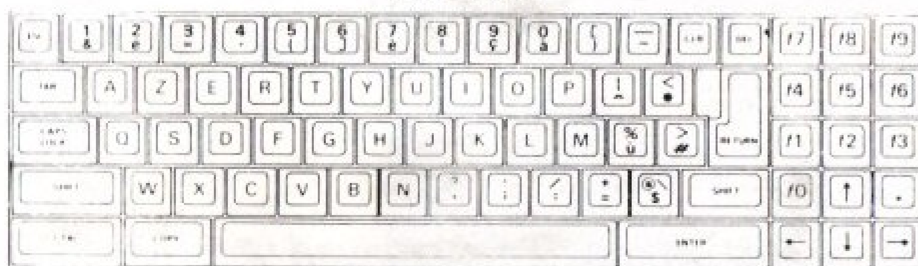
ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY



AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q — Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.



Die Geschichte

Das wird heiß! Die dampfenden Straßen locken Ihren Porsche 928 Turbo und in der Ferne künden kreischende Reifen von der Gefangennahme eines weiteren Kriminellen.
"Hier ist Nancy im Chase HQ - Wir haben ein paar Typen einzufangen. Sieht so aus, als würdest du heute Nacht nicht viel Schlaf bekommen." "Alles klar, Nancy Baby! Bin schon unterwegs."
Auf dem Bildschirm des Bordcomputers erscheinen detaillierte Angaben zu den Fahrzeugen der Verbrecher, während Sie durch die belebten Straßen von L.A. donnern - auf der Suche nach Ihrer Beute.
Sie sind der Leiter der SCI (Special Criminal Investigation) und die von Ihnen gejagten Kriminellen halten für niemanden an! Nach jahrelanger Erfahrung wissen Sie genau, daß diese Leute nur auf eine Art zu stoppen sind: sie von der Straße zu rammen!
Der begrenzte Vorrat von Turboladern hilft Ihnen bei der Verfolgung, doch diese Typen scheinen die besten und schnellsten Sportwagen zu fahren. Sie zu stellen ist nicht leicht!

Ladeanweisungen

CPC 464 KASSETTE

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie ITAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER- Taste erneut.
(Das Zeichen I erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128 KASSETTE

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie ITAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN" ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun am Bildschirm erscheinenden Anweisungen.
HINWEIS
Auf Rechnern mit 64KB wird das Hauptprogramm geladen, das die Spielstufen dann bei Bedarf nachlädt. Befolgen Sie die Anweisungen am Bildschirm.
Bei Rechnern mit 128KB wird das Programm komplett geladen.

CPC DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie IDISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN"DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

COMMODORE KASSETTE

Legen Sie die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in Ihren Commodore-Recorder. Achten Sie darauf, daß die Kassette ganz zurückgespult ist und das alle Verbindungskabel ordnungsgemäß angeschlossen sind. Drücken Sie die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Danach befolgen Sie die Bildschirmanweisung "PRESS PLAY ON TAPE" (PLAY-Taste des Recorders drücken). Das Programm wird automatisch geladen. Beim C128 geben Sie GO 64 ein und drücken anschließend die RETURN- Taste. Danach verfahren Sie, wie für den C64 beschrieben.
HINWEIS: Das Spiel wird in mehreren Teilen geladen. Befolgen Sie die Standardanweisungen für den C64 und achten Sie auf die Hinweise am Bildschirm.

COMMODORE DISKETTE

Schalten Sie in den 64er-Modus. Schalten Sie die Diskettenstation an, legen Sie die Diskette mit dem Aufkleber nach oben ein und tippen dann LOAD "",8,1, gefolgt von RETURN. Nun erscheint das Titelbild und das Spiel wird automatisch geladen.*

Steuerung

Dieses Spiel wird von einer Person mit einem Joystick im Port 1 oder über die Tastatur gespielt. Die Tastenbelegung können Sie ändern.

JOYSTICK

Links/Rechts - Steuern Vorwärts - Beschleunigen Rückwärts - Bremsen
Feuerknopf - Schalten Leerfeldtaste - Turbolader

TASTATUR

A - Beschleunigen

Z - Bremsen
K - Links
L - Rechts
N - Schalten
Leerfeld - Turbolader
P - Pause
Q - Beenden (Commodore) *Esc - Beenden (CPC)*

Anzeigen und Punktewertung

Sie müssen in 60 Sekunden das gesuchte Fahrzeug einholen und in weiteren 60 Sekunden von der Straße drängen.
Punkte erhalten Sie entsprechend der Strecke, die Sie auf der Straße zurücklegen.
Zusätzlich erhalten Sie für überholte Fahrzeuge Punkte:
Erstes Fahrzeug - 200 Punkte
Zweites Fahrzeug - 400 Punkte
Die Zahl erhöht sich bis auf 8.000 Punkte, doch wenn Sie ein anderes Fahrzeug als das Gesuchte rammen, fangen Sie wieder mit 200 Punkten an.
Haben Sie das gesuchte Fahrzeug eingeholt, erhalten Sie für jeden Rammstoß in der ersten Stufe 10.000 Punkte, in der zweiten 20.000 und so weiter. Es gibt auch einen 'versteckten' Bonus, der Ihnen manchmal gutgeschrieben wird.
Außerdem wird die Zeit bewertet, die nach dem Abschluß jeder Spielstufe übrig ist, und für jede abgeschlossene Stufe erhalten Sie einen weiteren Bonus, der mit 10.000 Punkten beginnt.
Beim Beenden des Spiels gibt es dann noch einmal einen Bonus.
Erreichen Sie das Fahrzeug der Verbrecher, erscheint eine Trefferanzeige auf dem Bildschirm. Daran können Sie erkennen, wie oft Sie die Gangsterkutsche rammen müssen. Ist die Anzeige voll, überholt Ihr Wagen automatisch die Verbrecher und stoppt sie.

Spielablauf

Von Nancy erhalten Sie aus dem Chase Hauptquartier Anweisungen. Sie sendet Ihnen die Beschreibungen der gesuchten Fahrzeuge auf den Bildschirm Ihres Bordcomputers. In einer vorgegebenen Zeit müssen Sie das gesuchte Fahrzeug finden und einholen. Dann müssen Sie, wiederum in einer vorgegebenen Zeit, die Verbrecher von der Straße drängen. An der Statusanzeige sehen Sie, wie oft Sie den Wagen der Gangster rammen müssen. Kollidieren Sie dabei mit einem anderen Fahrzeug, verlieren Sie Zeit und Geschwindigkeit, und die Gefangennahme wird sehr schwierig. Zum Glück haben Sie einen Vorrat von Turbo Boostern, die Ihrem Wagen für eine kurze Zeit enorm beschleunigen. Gehen Sie sparsam damit um! Haben Sie das Fahrzeug der Gangster oft genug gerammt, wird es am Straßenrand stoppen und Sie können den Fahrer verhaften.
Sie müssen fünf Aufträge erledigen, jeder schwieriger als der vorherige, und rasen dabei über verschiedene Landschaften und durch unterschiedliche Städte. An plötzlich auftauchenden Straßengabelungen weist Ihnen ein Pfeil die kürzeste Strecke. Eine ständige Gefahr sind die Fahrzeuge der unbeteiligten, aber aufgeschreckten Zivilisten. Vermeiden Sie Zusammenstöße mit denen, oder nehmen Sie die verlorene Zeit in Kauf.
Die Uhr läuft, die Haftbefehle liegen vor, Ihr Porsche ist aufgetankt und die Gangster flüchten.
"AUF DIE PISTE MIT IHNEN!"

Tips und Tricks

- *Setzen Sie den Turbo nur beim Rammen des gesuchten Wagens ein.*
- *Nehmen Sie Gas weg, wenn sich die Straße teilt, und folgen Sie dem Wegweiser.*
- *Verschwenden Sie keine Zeit beim Rammen des Gegners - jede Sekunde zählt bare Punkte!*
- *Suchen und finden Sie den versteckten Bonus.*
- *Falls Sie die Option 'Weiterspielen' benutzen, erhalten Sie weniger Punkte.*

CHASE HQ

Danksagungen

CPC
Programmierung: John O'Brien Grafiken: William Harbison Musik: Jonathan Dunn
COMMODORE
Programmierung, Grafiken und Musik von Teque Software Ltd.

Produced by D.C.Ward



SCENARIO

Pronto per l'inseguimento? Non c'è tempo da perdere! Le strade invitano la tua Porsche 928 con turbocompressore, mentre lo stridere dei pneumatici a distanza annuncia l'esecuzione di un altro reato.
"Sono Nancy, da Chase HQ" - dobbiamo catturare qualche farabutto, Algemon; mi sa tanto che non dormiremo un granchè stanotte!" "OK, Nancy! Arriverò in un batter d'occhio!"
Le informazioni sui veicolo dei farabutti lampeggiano a video, mentre ti lanci a tutta velocità lungo le strade pullulanti di Los Angeles alla ricerca della tua cava.
Sei il capo del SCI (sezione speciale investigativa criminale) e il tipo che devi agguantare non hanno scrupoli! Dopo anni di esperienza, hai scoperto che l'unico modo per arrestare questa gente è di buttarli fuori strada!
Il numero limitato di Turbo Chargers (turbocompressori) a tua disposizione ti aiuterà a raggiungerli, ma sembra che questi farabutti abbiano le macchine sportive migliori (e più veloci) sulla strada, e agguantarli non è un'impresa facile!

CARICAMENTO

CASSETTA

Inserire la cassetta nel Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e accertarsi che sia riavvolta fino all'inizio. Tutti i fili devono essere collegati correttamente. Premere il tasto MAIUSCOLE e il tasto RUN/STOP contemporaneamente. Seguire le istruzioni a video - PREMERE PLAY SUL REGISTRATORE. Da qui in poi, il programma si caricherà automaticamente. Per caricare il C128, digitare GO 64 (INVIO); seguire poi le istruzioni per il C64.
NOTA: Questo gioco si carica in diverse parti: seguire le istruzioni a video.

DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere l'unità a disco, inserire il programma nell'unità a disco con l'etichetta rivolta verso l'alto. Digitare LOAD"",8,1 (INVIO); comparirà la videata introduttiva e da qui in poi il gioco si caricherà automaticamente.*

DISPOSITIVI DI CONTROLLO

Questo gioco viene eseguito da un solo giocatore tramite il joystick nella porta 1 o tramite tastiera, che può essere ridefinita.
CONTROLLO TRAMITE JOYSTICK

SU - ACCELERARE
GIU' - FRENARE
PULSANTE DI TIRO - CAMBIARE MARCIA
BARRA SPAZIATRICE - TURBOCOMPRESSORE

TASTI PRE-DEFINITI

A - ACCELERARE
Z - FRENARE
K - SINISTRA
L - DESTRA
N - CAMBIARE MARCIA
BARRA SPAZIATRICE - TURBOCOMPRESSORE
P - PAUSA
Q - ABBANDONO DEL GIOCO (Spectrum/Commodore)
ESC - ABBANDONO DEL GIOCO (Amstrad)
Si noti che i dispostivi di controllo per lo Spectrum si possono cambiare una volta soltanto, dopo aver caricato il gioco.

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Hai a disposizione 60 secondi per raggiungere il veicolo, poi altri 60 secondi entro cui mandarlo fuori strada.
I punti vengono assegnati mentre procedi lungo il percorso.
Vengono anche assegnati dei punti durante il sorpasso di altri veicoli:
Prima macchina superata: 200 punti
Seconda macchina superata: 400 punti
Questo continua fino a quando si raggiungono gli 8000 punti, ma se urti un veicolo che non sia quello giusto, il punteggio ritornerà a 200.
Una volta raggiunto il veicolo bersaglio, ti saranno dati 10.000 punti per ogni collisione sul primo livello e 20.000 punti per ogni collisione sul secondo livello e così via.
C'è anche un premio supplementare "nascosto".
Vengono assegnati dei punti nel caso rimanga del tempo a disposizione su ciascun livello, con un premio accumulativo per aver portato a termine ciascun livello a cominciare da 100.000 punti.
Verranno assegnati punti supplementari se viene portato a termine l'intero gioco.
Una volta raggiunta la macchina dei criminali, comparirà a video un indicatore del numero di collisioni, volto ad illustrare il numero di collisioni con il veicolo bersaglio; quando l'indicatore è pieno, la tua macchina sorpasserà automaticamente i criminali e li arresterà.

ESECUZIONE DEL GIOCO

Dovrai seguire le istruzioni di Nancy da Chase Haedquarters, che ti invierà una descrizione del veicolo dei criminali sul tuo computer di bordo. Hai a disposizione un limitato periodo di tempo per raggiungere i farabutti, dopo di che avrai a disposizione dell'altro tempo per buttarle il loro veicolo fuori strada. A tal fine, devi urtare il veicolo diverse volte, come illustrato nella casella posizione. Se urti per sbaglio degli altri veicoli, la velocità del tuo veicolo diminuirà, ostacolando il tuo inseguimento. Avrai a disposizione un numero limitato di Turbo Boosts, elargiti per darti un'accelerazione supplementare per un breve periodo di tempo. Usali con oculatezza! Una volta urtato il veicolo il numero di volte necessario, l'auto dei criminali si accosterà sul lato della strada; a questo punto li potrai arrestare.
Ci sono cinque missioni in totale, ciascuna più difficile della precedente, che ti porteranno in diversi paesaggi ed attraverso diverse città. Talvolta comparirà a video una deviazione lungo il percorso e una freccia indicanti una scorciatoia. Un pericolo costante è rappresentato dalla presenza di altri conducenti innocenti, che dovrai evitare, o verrai penalizzato con del tempo supplementare.
L'orologio avanza inesorabilmente, si continuano a commettere reati, la tua Porsche ha il serbatoio pieno e i farabutti se la stanno squagliando.
"FORZA, SIG. AUTISTA"

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- *Usa i tuoi turbocompressori soltanto quando stai per urtare il veicolo bersaglio.*
- *Decelera quando compare una biforcazione e segui la strada secondaria giusta.*
- *Quando "urti il veicolo", fallo con calma per incrementare il tuo punteggio.*
- *Vai alla ricerca dei premi supplementari nascosti.*
- *Otterrai meno punti se usi l'opzione di continuazione del gioco.*

RICOSCIMENTI

Codificazione, grafiche e musica: Teque Software Ltd.

Produced by D.C.Ward